

**JURNAL**  
**UNSUR SINEMATOGRAFI**  
**UNTUK MENDUKUNG *SUSPENSE***  
**DALAM FILM “SASMITA NARENDRA”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
**Dian Pradipta Shan**  
NIM 1410712032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2018

**UNSUR SINEMATOGRAFI  
UNTUK MENDUKUNG *SUSPENSE*  
DALAM FILM “SASMITA NARENDRA”**

Dian Pradipta Shan

**ABSTRAK**

Unsur dramatik pada cerita memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses penciptaan karya film. Terdapat empat unsur dramatik yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise* dan *suspense*. Keempat unsur tadi merupakan unsur-unsur penting dalam membangun dramatisasi pada sebuah film. Skripsi karya seni berjudul **UNSUR SINEMATOGRAFI UNTUK MENDUKUNG *SUSPENSE* DALAM FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”** ini bertujuan untuk memvisualisasikan ketegangan atau *suspense* dengan menggunakan unsur sinematografi.

Film “Sasmita Narendra” adalah sebuah film fiksi bergenre *thriller* dengan latar belakang kehidupan sosial budaya masyarakat Yogyakarta yang dikerucutkan pada polemik dalam kehidupan sosial yang terjadi dalam hubungan pernikahan. Bahwa banyak sekali polemik tentang permasalahan keluarga. Konsep karya pada film ini adalah bagaimana membangun salah satu unsur dramatik yaitu *suspense* dengan menerapkan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tidak dapat dipisahkan dalam penyajian sebuah film. Unsur sinematografi memainkan peran yang sangat penting dalam produksi-produksi film dan televisi, bukan hanya sekedar memvisualisasikan sebuah naskah namun memiliki pemaknaan tersendiri dalam setiap gambar yang muncul dalam sebuah layar.

Proses perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada tiap *sequence* dengan titik *suspense* yang telah ditentukan untuk mengidentifikasi bagaimana *suspense* tersebut dapat dibangun dengan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tersebut antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Kata Kunci: Unsur Dramatik, Suspense, Unsur Sinematografi.

## A. PENDAHULUAN

Film fiksi berjudul “Sasmita Narendra” merupakan sebuah film bergenre *thriller* tentang kecemburuan, kerakusan, kekuasaan, dan kehidupan sosial yang sangat erat dengan kebiasaan sehari – hari menjadi sebuah realitas yang nyata adanya. Istilah pelakor atau perebut lelaki orang (alias selingkuhan) dalam beberapa waktu menjadi terkenal. Terlebih ada sebuah kasus tentang seorang teman dekat menjadi pelakor. Berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat selalu terdapat gesekan-gesekan yang kadang menimbulkan konflik, salah satunya adalah rasa cinta ataupun rasa kebencian. Bercerita tentang Sebuah keluarga kecil yaitu Sutrisno dan Tini mereka berdua sudah menikah selama 7 tahun, namun belum dikaruniai seorang anak. Sutrisno seorang kolektor barang-barang antik dan abdi dalem prajurit keraton jogja serta istrinya hanya seorang ibu rumah tangga. Pada suatu hari Sutrisno memimpikan sebuah kilasan kejadian pembunuhan yang dilakukan oleh seorang raja kepada dalang panjang mas yang ingin merebut istrinya yaitu Ratu Malang. Kemudian teman semasa kuliah Sutrisno datang memberikan keris. Dari situlah awal permasalahan dimulai hingga kejadian-kejadian misterius dialami oleh Sutrisno.

Struktur cerita dalam naskah “Sasmita Narendra” terbagi menjadi dua bagian yaitu mimpi dan realita, dari kedua bagian itu memiliki tingkat ketegangan dan konflik berbeda sehingga visualisasi bagian mimpi dan realita akan dibedakan dengan menggunakan unsur sinematografi yang berbeda pula. Dalam sebuah struktur cerita didalamnya terdapat unsur dramatik dimana menjadi hal penting dalam pembangunan dramatisasi cerita. Menurut ellizabet lutters unsur dramatik dibagi menjadi 4 yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise* dan *suspense* dimana unsur tersebut memiliki peran yang berbeda-beda namun saling berkaitan satu sama lain. Munculnya *suspense* dalam sebuah film cerita bergenre *thriller* tentunya sudah menjadi sebuah kewajaran. *Suspense* dalam sebuah film dapat disampaikan dengan berbagai cara, yaitu dengan menggunakan berbagai unsur sinematografi. Unsur sinematografi memainkan peran yang sangat penting dalam produksi-produksi film maupun televisi, bukan hanya sekedar memvisualisasikan sebuah naskah namun memiliki pemaknaan tersendiri dalam setiap gambar yang muncul

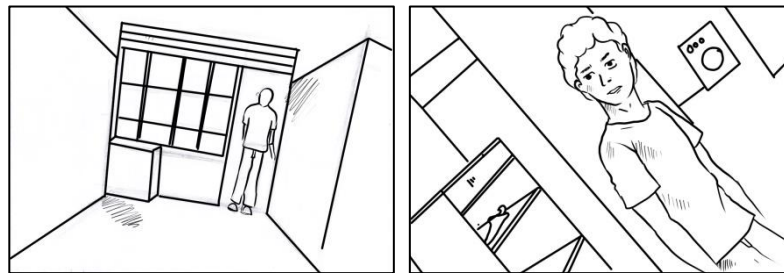
dalam sebuah layar. Unsur sinematografi yang diterapkan pada film “Sasmita Narendra” antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan. Misbach Yusa Biran juga menjelaskan dengan adanya kemampuan bergerak kamera film yang bisa mengambil objeknya dari jarak dekat, jarak jauh, bisa berpindah kemana saja dari objek satu dengan lainnya sesuai dengan yang diinginkan oleh pencerita, maka fokus perhatian penonton bisa dipaksa supaya hanya melihat apa yang diinginkan oleh pencerita saja sesuai dengan kebutuhan cerita.

Film fiksi “Sasmita Narendra” menggunakan komposisi keseimbangan formal dan tidak formal untuk memvisualisasikan konflik batin dari tokoh utama. Konflik batin dapat diartikan sebagai goncangan atau pertentangan dalam batin seseorang karena kondisinya yang sedang terganggu. Dalam struktur cerita “Sasmita Narendra” tokoh utama merasa dirinya terganggu dan terguncang batinnya oleh peristiwa aneh yang ia alami dan berujung pada tragedi pembunuhan. Tokoh utama merasa dirinya dalam bahaya, batin dan logikanya saling bertentangan antara percaya dan tidak dengan peristiwa aneh yang ia alami, sehingga ketika dalam keadaan konflik batin tersebut didukung dengan penggunaan komposisi tidak formal.



Gambar *Storyboard* Penerapan Komposisi Tidak Formal

Gambar diatas merupakan beberapa adegan yang divisualisasikan dengan menerapkan komposisi keseimbangan tidak formal. Komposisi keseimbangan tidak formal merupakan penggunaan komposisi yang melawan arah simetris pengambilanya. Dengan menempatkan pemain di pojok kanan atau kiri *frame* lalu memotong arah pandang tokoh utama merupakan salah satu strategi untuk menunjukkan kondisi tokoh utama dalam keadaan yang tertekan.



Gambar *Storyboard* Penerapan Dutch Angle

Komposisi *dutch angle* juga diterpakan pada adegan dimana tokoh utama menyadari bahwa ada sesuatu yang tidak beres terjadi di dalam rumahnya. *Dutch angle* digunakan dalam karya ini untuk menunjukkan adanya sebuah pertanda atau firasat buruk akan terjadi. Secara visual *dutch angle* dimunculkan pada adegan dimana tokoh utama dalam keadaan yang sedang tidak seimbang, takut, dan cemas. *Shot dutch angle* pada film “Sasmita Narendra” bertujuan untuk menunjukkan kekacauan, kecemasan, ketidakseimbangan keadaan yang tengah dialami oleh tokoh utama.

Secara khusus film “Sasmita Narendra” menggunakan *angle* kamera subjektif dan *point of view* dalam mendukung ketegangan atau *suspense* dibagian mimpi pada *scene* 13 sampai 26. Dimana *angle* kamera subjektif maupun *point of view shot* akan membawa penonton lebih dekat dengan apa yang dilihat oleh tokoh utama serta membawa penonton seolah-olah ikut terlibat secara langsung dalam setiap peristiwa yang dihadapi oleh tokoh utama.



Gambar *Storyboard* Penerapan Angle Kamera Subjektif

Gambar diatas adalah salah satu contoh penerapan teori *angle* kamera subjektif fungsinya adalah menggantikan salah satu pemain dalam cerita yaitu sosok misterius supaya penonton tidak dapat mengidentifikasi identitas dari sosok misterius.





Gambar 4.4 Storyboard Penerapan Angle Kamera POV

*Angle* kamera *point of view* digunakan untuk mendukung ketegangan cerita dimana penonton akan diajak lebih dekat dengan apa yang dilihat oleh tokoh utama. *Mise-en-scene* merupakan pokok utama komponen-komponen yang membentuk sebuah sudut pengambilan gambar, seperti *setting*, *property*, pencahayaan dan yang paling utama dalam penggunaan *angle* kamera subjektif ataupun *point of view shot* adalah *blocking* pemain dalam *setting* dan juga pergerakan pemain tokoh utama. Setiap *scene* akan memiliki *mise-en-scene* yang berbeda beda dan sudut pengambilan gambar ini akan diterapkan sesuai dengan *treatment* naskah dan sutradara dengan memanfaatkan *mise-en-scene* yang ada sesuai naratif yang dibuat.

Adegan dan pergerakan pemain pada film “Sasmita Narendra” sangat mempengaruhi dalam menerapkan beberapa teknik pergerakan kamera. Salah satunya adalah *follow shot*, *follow shot* akan digunakan pada adegan Sutrisno sedang mencari sosok misterius yang secara tiba-tiba meneror dirinya dengan mencoba mencari disetiap ruangan didalam rumahnya. *Follow shot* ini secara efektif berguna untuk mengikuti kemana pun sutrisno bergerak didukung dengan *angle* kamera *point of view* atau *angle* kamera subjektif untuk lebih mendekatkan penonton dengan peristiwa yang dilihat oleh tokoh utama.

Selanjutnya *Long take* akan diterapkan pada puncak konflik tokoh utama dan didukung dengan pergerakan kamera *handheld*, *long take* sendiri digunakan untuk memperkuat ketegangan dan kecemasan yang terjadi pada tokoh utama dimana tokoh utama telah mengalami puncak dari konflik yang dihadapinya sehingga rasa cemas dan kegawatan yang terjadi pada tokoh utama dapat dirasakan dampaknya kepada penonton secara tidak langsung. Selain itu *handheld* juga akan digunakan setiap pengambilan gambar untuk mendukung beberapa konsep penerapan *angle*

kamera dan beberapa elemen pendukung lainnya seperti komposisi keseimbangan formal dan tidak formal pada film “Sasmita Narendra” untuk membentuk gaya visual yang kuat dalam mendukung *suspense*.



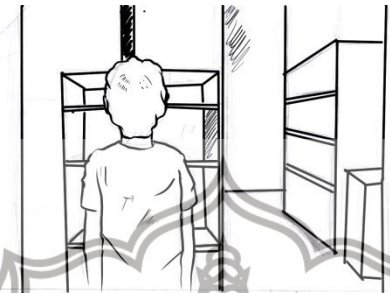

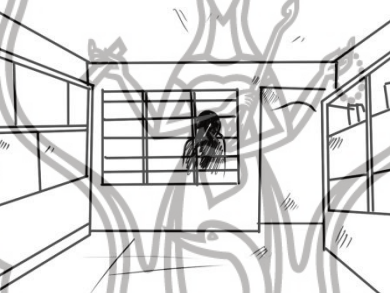
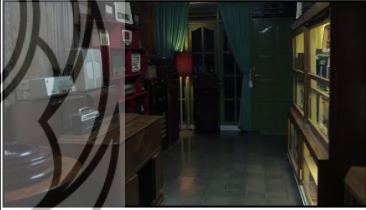

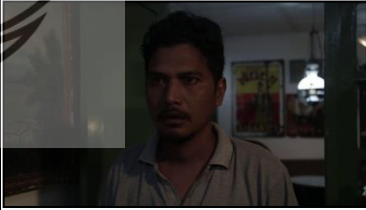


## B. PEMBAHASAN

Setelah menganalisis unsur dramatik yang ada didalam naskah “Sasmita Narendra” maka ditemukan bahwa *suspense* muncul secara dominan pada bagian mimpi tokoh utama yaitu Sutrisno yaitu pada *scene* 13 hingga 26. Namun tidak semua *suspense* yang muncul pada cerita “Sasmita Narendra” akan divisualisasikan dengan *angle* kamera subjektif namun terdapat strategi-strategi sinematografi seperti penggunaan komposisi informal dan formal, *dutch angle*, *handheld*, dan lainnya untuk lebih memperkuat cerita dalam sebuah visual. Berikut penjelasannya.




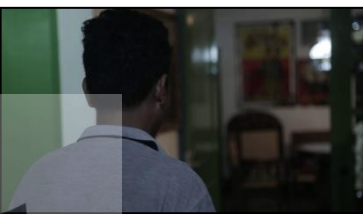
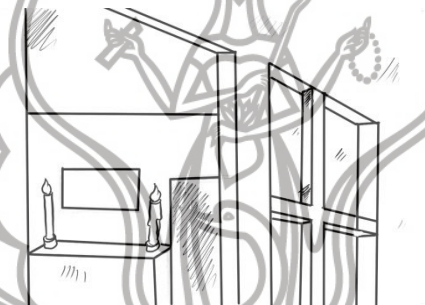
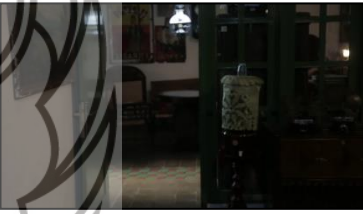


### a. *Scene* 13

Tabel Pembahasan Karya *Scene* 13

ADEGAN	STORYBOARD	VISUAL
1. Sutrisno terbangun karena suara gemuruh keris.		
2. Keris bergetar, Sutrisno mendekat ke arah lemari kaca.		

<p><b>3. Ekspresi</b> Sutrisno saat melihat keris.</p>		
<p><b>4. Sutrisno</b> berjalan ke arah depan, terlihat bayangan berada diluar jendela .</p>		
<p><b>5. Sutrisno</b> menghampiri bayangan namun hilang.</p>		
<p><b>6. Sutrisno</b> berjalan ke arah depan.</p>		
<p><b>7. Sutrisno</b> membuka tirai.</p>		



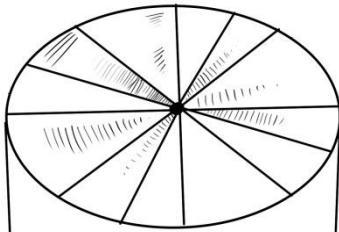

<p><b>8.Ekspresi</b> Sutrisno melihat keluar jendela dari arah dapur lewat sekelebat bayangan.</p>		
<p><b>9.Sutrisno</b> membalikkan badan dan berjalan kearah dapur.</p>		
<p><b>10.Sutrisno</b> berjalan kearah dapur.</p>		
<p><b>11.Sutrisno</b> bingung karena keris berhenti bergetar dengan sendiri.</p>		



Dari penjabaran naskah dan adegan dengan visual diatas dapat dilihat pembangunan *suspense* dimulai dari *shot* (1)(2)(3) dimulai dengan Sutrisno tiba-tiba terbangun dari tidurnya karena mendengar suara gemuruh dari dalam lemari keris, dilanjutkan dengan adegan *foreshadowing* pada *shot* (4) muncul sosok misterius dari luar rumah bersamaan dengan petir menyambar lalu dibangun perasaan harap-harap cemas dan was-was dengan menggunakan *angle* kamera

subjektif pada *shot* (5) disaat Sutrisno berjalan kearah pintu depan. *Shot* (6) dengan teknik *follow shot* dan teknik *handheld* Sutrisno berjalan menuju kearah pintu depan. Pada *shot* (7) dengan memanfaatkan komposisi keseimbangan informal dimana menempatkan tokoh utama pada sudut kanan *frame* dan memotong arah pandang dari tokoh utama bertujuan untuk menunjukkan bahwa keadaan tokoh utama yang sedang tertekan dengan kondisi yang tengah dialaminya. Setelah Sutrisno mendapati tidak ada seseorang diluar dilanjutkan dengan *shot* (8) dengan memanfaatkan komposisi *negative space* yang bertujuan untuk memberikan ruang kosong dalam *frame* guna memberi informasi kepada penonton sebuah pertanda dengan sesosok bayangan masuk kedalam dapur. Selanjutnya pada *shot* (10) dilakukan hal yang sama yaitu menggunakan *angle* kamera subjektif untuk mendukung perasaan was-was dan harap-harap cemas (ketegangan) ketika Sutrisno mencoba mendekat kearah dapur. Penggunaan *dutch angle* diterapkan pada *shot* (11) untuk menunjukkan ketidakseimbangan tokoh utama yang mulai bingung dengan keadaan yang ia alami secara teknis *dutch angle* ini diambil dengan menggunakan *shoulder cam* untuk memudahkan pembuatanya.

#### b. Scene 21

Tabel Pembahasan Karya *Scene* 21

ADEGAN	STORYBOARD	VISUAL
1. Mainan bergerak sendiri. Sutrisno mendekati.		

2. Bayangan melihat sutrisno dari dalam ruangan.		
3. Sutrisno melihat bayangan lalu mendekat ke ruangan.		

Pada *scene* 21 *angle* kamera subjektif menggantikan 2 tokoh yang ada didalam cerita, pertama yaitu sudut pandang Sutrisno yang ditunjukan pada nomor *shot* (2) digunakan ketika Sutrisno mengobservasi ruangan barang koleksi miliknya karena ia melihat sosok bayangan didalam ruangan tersebut. Salah satu ciri dari *angle* kamera subjektif adalah arah pandang pemain langsung kearah lensa kamera. Pada *scene* 21 *shot* (3) Sutrisno melihat langsung kearah kamera sehingga efek yang ditimbulkan adalah penonton diposisikan menjadi sosok misterius tersebut. Hal ini dilakukan untuk menyembunyikan identitas sosok misterius dan mengajak penonton untuk masuk kedalam cerita melalui *angle* kamera subjektif dari sudut pandang pemain didalamnya.

#### c. *Scene* 23, 24, 25 dan 26

Konsep sinematografi pada *scene* 23, 24, 25 dan 26 berbeda dengan *scene* sebelumnya dalam memvisualisaikan ketegangan yang terjadi pada cerita dikarenakan pada tahap ini konflik berada di puncak konflik dan tensi naik secara drastis sehingga menimbulkan keadaan yang tergesa-gesa, genting, dan gawat sehingga pada *scene* ini teknik *long take* digunakan untuk menambah intensitas keadaan tersebut. Pengambilan gambar secara *long take* dimulai dari Sutrisno

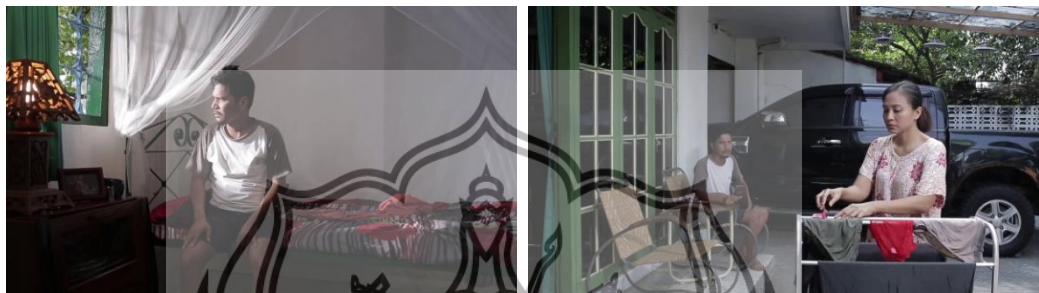
terbangun lalu Sutrisno mengobservasi seluruh ruangan yang ada dirumahnya karena gangguan yang terjadi semakin meningkat. Pengambilan *angle* kamera subjektif diambil secara *long take* diambil dari awal adegan *scene* 23 hingga 26. Penggunaan teknik *handheld* digunakan untuk mendukung situasi dan kondisi didalam cerita. Adegan pada *scene* 23 sampai 26 ini didalam naskah sangat panjang namun dengan tempo pergerakan pemain yang cepat membuat *scene* 23 sampai 26 ini terasa sangat pendek.



Gambar Rangkaian Shot Long Take Scene 23-26

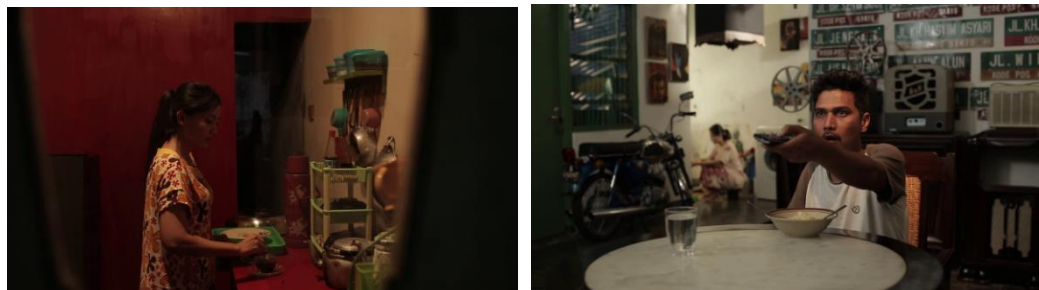


Proses produksi pada film “Sasmita Narendra” ini sebagian besar dilakukan didalam *setting* interior, sehingga pencahayaan yang digunakan adalah *artificial light* dan juga *pictorial light*, tetapi ada beberapa *scene* yang menggunakan *available light*. Pada prakteknya teknis pencahayaan memang sangat dibutuhkan seperti penggunaan lampu HMI dengan kapasitas sebesar 2,5 KW , 1,2 KW dan juga yang lainnya sangat diperlukan dalam membuat *look* dan *mood* sesuai yang diinginkan.



Gambar *Screenshot* Hasil Pencahayaan Scene Realita

Dengan digunakannya beberapa lampu HMI mudah untuk membentuk cahaya yang dapat diarahkan ke objek yang diinginkan saja. Seperti pada gambar diatas cahaya seolah dibuat masuk kedalam kamar melalui jendela sebelah kiri untuk membentuk *side light* yang membuat kesan bahwa *scene* tersebut berlangsung pada pagi hari. Selain itu penggunaan filter CTO dan CTB berfungsi untuk mengubah temperatur cahaya dari lampu. Didalam rumah penggunaan filter CTO dengan pengaturan *white balance* pada angka 3200K berfungsi untuk membentuk suasana yang hangat.



Gambar *Screenshot* Pencahayaan Scene Realita



Sedikit berbeda untuk tata cahaya pada bagian mimpi, temperatur cahaya yang digunakan pada bagian mimpi ini cenderung pada warna dingin, warna kebiruan dipilih untuk memberikan kesan mistis dan mencekam.



Gambar Screenshot Pencahayaan dengan *Artificial Light*

*Low key lighting* menjadi konsep dimana pada bagian mimpi ini masalah dan ketegangan mulai memuncak. Penggunaan filter CTB pada setiap lampu yang digunakan berfungsi untuk mengubah warna temperatur menjadi kebiruan walaupun pada akhirnya akan dibantu pewarnaannya pada tahap *editing online*. Pada bagian mimpi juga menerapkan *lighting for lighting* yaitu membuat kilatan cahaya yang berfungsi untuk menciptakan petir buatan dengan menggunakan lampu LED dan *dimmer*.

### C. KESIMPULAN

Unsur dramatik dalam sebuah film memang sangatlah penting peranya dalam membangun sebuah dramatisasi cerita. Salah satu unsur dramatik yang berfungsi untuk menguatkan dramatisasi cerita pada film “Sasmita Narendra” adalah *suspense* atau ketegangan. Film yang bergenre *thriller* seperti “Sasmita Narendra” ini memang sangat penting sekali untuk menonjolkan ketegangan dalam setiap bagian dalam ceritanya. Ketegangan disini berfungsi untuk membuat penonton agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang akan dihadapi oleh tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil. Berdasarkan dengan proses analisis *suspense* dan proses penciptaan karya selesai maka didapat kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan bentuk *suspense* pada film “Sasmita Narendra” dapat dilihat dari setiap pembabakan tahap demi tahap, pada saat eksposisi atau pengenalan masalah, *suspense* pada tahap awal sudah dimunculkan sebagai pembangun pada kemunculan konflik yang lebih besar dan ditandai dengan *turning point* pertama pada *scene* 13. Lalu meningkat tensi ceritanya dan memunculkan *turning point* kedua pada *scene* 23. Pada tahap terakhir *scene* 23 hingga 26 adalah klimaks dari cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada tahap inilah cerita mencapai titik *suspense* tertinggi. Hingga pada akhirnya cerita pada film ini mencapai hasil resolusi akhir yaitu pada *scene* 27 dan 28. Melalui penjabaran setiap *sequence* dari naskah film “Sasmita Narendra” *suspense* dapat ditemukan secara dominan pada *scene* 13 hingga 26.
1. Bentuk-bentuk sinematografi pada film “Sasmita Narendra” mampu membangun suasana ketegangan atau *suspense*. Hal ini dilihat dari beberapa unsur sinematografi yang telah diterapkan yakni komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan juga pencahayaan. Komposisi formal dan informal pada sinematografi film “Sasmita Narendra” memiliki makna tersendiri dalam menggambarkan kondisi yang tengah dialami tokoh utama. *Dutch angle* salah satu pengkomposisian yang paling kuat dalam menggambarkan keadaan tokoh utama yang sedang tidak seimbang. Adanya pergerakan kamera yang cepat dan banyak dapat memberi kesan suasana atau kondisi dinamis, tidak stabil, teges-gesa, dan panik. Dengan memanfaatkan teknik *handheld* kamera yang cepat mampu merepresentasikan suasana yang berada dalam kondisi yang menegangkan. Ketika kamera banyak bergerak maka suasana dapat terkesan lebih kompleks, ukuran *shot* yang lebih dekat memberikan kesan kamera terlihat bergerak dengan jarak dekat dengan objek yang terdapat pada *frame*, sehingga kondisi objek atau ekspresi wajah atau emosi yang ditunjukkan oleh tokoh pada sebuah *shot* terlihat dengan jelas dan terkesan mendalam.
2. *Angle* kamera subjektif berperan sebagai pendukung ketegangan yang mampu membuat penonton merasakan keadaan harap-harap cemas atau was-was yang sedang dialami oleh tokoh utama. Dengan menggunakan teknik *angle* kamera subjektif penonton akan melihat sama seperti apa yang dilihat oleh pemain

didalam cerita. Secara tidak sadar penonton tidak akan melepaskan perhatian pada gambar yang ada dilayar dan ikut terbawa pada cerita. Sama seperti dengan fungsinya *angle* kamera subjektif pada film “Sasmita Narendra” berfungsi untuk melibatkan penonton secara langsung kedalam cerita.

3. *Angle* kamera *point of view* dalam film “Sasmita Narendra” berperan untuk mendekatkan penonton dengan apa yang sedang terjadi dalam cerita melalui sudut pandang pemain. Didukung dengan gerak kamera yang dinamis dan banyak bergerak *angle* kamera *point of view* mampu memperkuat ritme adegan dan emosi tokoh sehingga peristiwa-peristiwa menegangkan yang terjadi tersampaikan dengan baik. Selain itu *point of view shot* pada film ini mampu menyampaikan informasi yang tidak tersampaikan secara verbal



## DAFTAR PUSTAKA

- Alton, John. 1995. *Painting With Light*. California: Univesity Of California Press.
- Biran, Yusa, Misbach. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro.
- Bordwell, David, Kristin Thompson. 2008. *Film Art: an Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography theory and practice 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.
- Brown, Blain. 2007. *Motion Picture and Video Lighting 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.
- Boggs, Joseph M, terj. Drs. Asrul Sani. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.
- Masceli, A.S.C. Joseph V. 1987. *Angle Kontinuiti-Editing-Close up-Komposisi dalam Sinematografi*. Proyek Terjemahan Yayasan Citra
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi* . Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2002.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montage Press.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of the Shot*. Woburn: Focal Press.